ABERTURA DO “PROJETO WOMBAT”
Revisado em 20/02/95

EXT. TRÊS ILHAS

Ângulo Elevado

Olhando para baixo para o arquipélago de três ilhas. O céu está escuro e repleto de relâmpagos. O castelo expressionista de Neo Cortex se destaca no pico vulcânico da terceira ilha. Aproximação rápida do castelo e de uma janela iluminada na torre mais alta.

(NEO CORTEX)
Eu, Neo Cortex, busquei refúgio deste mundo cruel aqui nessas ilhas isoladas, em meio às ruínas da civilização perdida de Lemúria!

Dissolução para: Interior do Castelo. Laboratório

Uma câmara com teto alto dominada pelo Evolvo Ray, uma máquina complexa, mas de aparência engraçada, coberta por uma grande quantidade de fios pesados, bobinas, lâmpadas, etc., que levam a um bico pontiagudo posicionado sobre uma mesa de operação. Cortex está em frente à sua criação, de frente para seus capangas, seis animais mutantes: Koala Khan, Ripper Roo, Kimono e Komodo, o Taz Tiger e Pinstripe.. N. Brio paira reverentemente nas proximidades.

(Neo Cortex)
Com meu Evolvo Ray, eu os levarei de suas origens humildes para serem meus senhores da guerra, os líderes de um exército conquistador de animais mutantes que em breve dominará o mundo!

Ele gesticula grandiosamente.

Ângulo do Cortex Vortex

Uma câmara selada em forma de tubo de ensaio. Uma floresta de fios sai de seu topo e entra em unidades em forma de aparelho de TV montadas no ar acima dela.

(Neo Cortex)
Aqui está o seu general! Ele era um mero wombat, mas
eu o transformei em um gênio implacável! (Ele faz um gesto fora da tela)

Ângulo - Carmen

Ela se pavoneia.

(Neo Cortex)
E uma companheira perfeita para VOCÊ, minha querida! Juntos, vocês criarão um exército de SUPER WOMBATS!

Ângulo da Cortex Vortex
Neo se inclina para dentro do quadro, seu rosto maníaco preenchendo o

(Neo Cortex)
Por 7 dias e noites, ele esteve no Cortex Vortex.
A saída de 200 canais separados foi alimentada diretamente em seu cérebro, 24 horas por dia! (grandiosamente) Apresento-lhes... WILLIE!

A metade superior do Cortex Vortex se abre, revelando Willie. Ele assume uma pose heróica.

(Willie nobremente)
Amigos, romanos, Cortexmen! Prestem atenção...

Willie se contorce momentaneamente quando uma nova personalidade toma conta dele: um vendedor ambulante que fala rápido.

(Willie rapidamente)
...Apenas 1.995 por esta LIIINDAAAA
LIXADEIRA! Garantido para…

Willie se contorce novamente. Agora ele é Dirty Harry.

(Willie)
...Fazer o meu dia! (contorce-se) Mayday! Mayday! Ladrões às doze horas! May...
(-contorce-se)

Willie faz uma pausa ao ver Carmen. Ele ZIPS para o lado dela. Ele faz uma reverência profunda, pegando a mão dela.

(Willie galantemente)
...posso ter esta dança? VOCÊ é incrível!

Carmen sorri. Cortex enlouquece.

(Neo Cortex)
O cérebro dele está sobrecarregado! Eu criei um monstro da mídia! Milhões, BILHÕES eu gastei! Anos da minha vida! E para quê? OUTRO fracasso!
Ele aperta um botão proeminente chamado “Rejeitar”.

(Neo Cortex)
REJEITADO!

Uma porta secreta se abre sob Willie. Ele fica suspenso no ar por um momento e começa a falar, depois desaparece de vista.

(Willie com voz de Arnold)
Eu voltarei...!

(Carmen angustiada)
Willie!

(Cortex suavemente)
Não se preocupe, minha princesa! Eu criarei seu companheiro definitivo! Então, juntos, conquistaremos o mundo! E eu, Doutor Cortex, serei seu governante!

(Carmen)
Mas eu não me importo com seus jogos de guerra tolos! Eu só quero o Wil...

(Cortex interrompendo-a)
Willie está condenado! Ele logo será destruído pelas hordas de animais mortais, nativos, mutantes e armadilhas que infestam essas ilhas!

EXT. PRAIA DA ILHA

Willie está deitado de bruços na areia, à beira da água. Ele se levanta de um salto.

(Willie heroico, voz de Dudley Dooright)
Não se preocupe, meu amor, eu... (contorce-se)... Voltarei!

Pontos de Discussão

1 - Que tal renomear Karmen-Wanda? Wanda Wombat. Aliteração?

2 - Não gosto muito dos nomes atuais das ilhas. Que tal The Maaka Lakka Chain Maaka Low, Maaka High, Maaka? The Bala, Bala Islands ou The Niko Niko Islands? Talvez uma paródia do nome de N.C. (Neo Cortex) — Neo Sapien, Neo Lithic e Neo Phyte? Outras sugestões? Até que uma decisão final seja tomada, vou chamá-las de Ilhas um, dois e três.

3. Ocorre-me que temos apenas uma mulher em todo o jogo, e essa é Karmen, que é essencialmente passiva. Talvez pudéssemos tornar uma das capangas uma mulher. Isso não afetaria o jogo, mas criaria uma dinâmica totalmente nova em uma série animada. Talvez o Tasmanian Tiger pudesse passar por uma mudança de gênero. Tasmanian Tigress, “ela” poderia ter uma queda por Willy e ficar com raiva porque ele só quer Karmen. Um dos outros personagens (digamos, Pinstripe) poderia estar apaixonado pela Tigresa. Ele é continuamente atacado por ela, mas não se intimida. Ele poderia realmente odiar Willy, pois o vê como um rival por seu amor, etc. A Tigresa poderia realmente ter algo contra Karmen, pois vê a wombat feminina como uma concorrente por Willy. Isso não exigiria muitas mudanças no design dos personagens. Um tratamento diferente no cabelo, seios, batom e pronto!

4. Acho que há um conflito sobre os monólogos peculiares de Willy, com duas abordagens diferentes sendo apresentadas. Uma é o diálogo na abertura atual e na biografia de Willy, em que nosso herói fala uma série de frases desconexas baseadas na sobrecarga da mídia. O humor vem da maneira como eles se sobrepõem e se encadeiam: “Boca aberta, navio afundado!” ESPASMO “Mas escovar com a melhor pasta de dentes deixa seus dentes branquinhos, branquinhos, branquinhos!”

A outra forma (apresentada nas suas notas sobre a biografia de Willy) baseia-se no facto de Willy interpretar mal as próprias frases da mídia - “Boca aberta, carta de demissão!”. Qualquer uma das duas funciona, mas as duas juntas serão exageradas e não funcionarão muito bem. Talvez ele possa falar das duas formas em momentos diferentes, mas eu acho que devemos escolher uma forma e mantê-la.

O CENÁRIO
(Em andamento)

As aventuras de Willy acontecem nas ilhas localizadas nas profundezas do Oceano Pacífico. Se você fosse para o sul, até a Tasmânia, e depois virasse à esquerda, estaria nas proximidades das três ilhas. As ilhas são tudo o que resta do lendário continente perdido de Lemúria. De natureza predominantemente tropical, as ilhas possuem belas praias de areia e densas florestas tropicais, embora cada uma das três também apresenta uma topografia e uma flora e fauna únicas. De natureza predominantemente tropical, as ilhas abrigam belas praias de areia e densas florestas tropicais, embora cada uma das três também apresenta uma topografia e uma flora e fauna únicas. Os lemurianos eram grandes arquitetos e construtores, e as ilhas estão repletas de ruínas de sua orgulhosa civilização. Tikis, ídolos de pedra e colunas de templos podem ser encontrados em todos os lugares, desde as praias até os picos das montanhas mais altas, e até mesmo no fundo do mar ao redor das ilhas.

O MUNDO SUBTERRÂNEO

A área abaixo das duas ilhas maiores é repleta de um labirinto desconcertante de cavernas, poços de minas e templos subterrâneos, muitos dos quais podem ser atravessados por vagões de mina precários. É um reino perigoso, cheio de estranhas criaturas subterrâneas, túneis em ruínas, armadilhas antigas de design engenhoso, poços de lava borbulhantes e resíduos tóxicos das experiências de Cortex. É também um mundo de maravilhas misteriosas, repleto de cavernas cristalinas, câmaras de tesouros escondidos, antigos laboratórios lemurianos e passagens secretas.

ILHA UM

A Ilha Um é o lar de muitas formas de vida únicas, a maioria das quais perigosas. Ela é cercada por uma praia de areia branca pontilhada por palmeiras e antigas ruínas lemurianas. A beleza exterior é enganadora, pois a praia abriga uma mistura de flora e fauna mortais, como o voraz tubarão-da-areia, armadilhas naturais como areia movediça e perigos criados pelo homem, como minas terrestres não detonadas da Segunda Guerra Mundial. No interior, encontra-se uma selva densa, entrecruzada por rios. No centro da selva fica a Montanha da Caveira, do topo da qual se tem uma vista panorâmica da

ILHA DOIS

A Ilha Dois é dominada por um pico alto encimado pela imponente forma da Grande Árvore, que já foi um local sagrado para os antigos lemurianos e ainda é respeitada pelos nativos locais. Uma razão para isso pode ser que o nível mais alto da Grande Árvore tem fama de ser o repositório de frutos de grande poder e conhecimento, e a outra é que é o domínio do temido Koala Kong! Antes mesmo de chegar à árvore, é preciso atravessar outra praia perigosa, repleta de tubarões vorazes e armadilhas de areia movediça, e depois escalar centenas de metros pela face de uma cachoeira tremenda. Dizem que só um louco tentaria essa escalada, o que pode explicar por que a cachoeira é o lar da criatura mais louca das Ilhas: o Ripper Roo! Uma selva densa repousa no topo das cataratas e circunda

completelamente a Grande Árvore. A árvore em si está repleta de uma variedade de plantas e animais únicos, todos altamente territoriais e bem equipados para defender agressivamente seu “território”. Perto da base da árvore há uma caverna que, segundo se diz, é uma das entradas para o mundo subterrâneo abaixo das ilhas e um atalho para a base da montanha íngreme. Perto da saída do túnel estão as ruínas de uma antiga cidade lémuriana.

Os edifícios e ruas outrora magníficos estão cobertos por árvores e ruínas. Eles também foram invadidos pelos Irmãos Dragões, que tomaram a cidade como sua, fazendo do grande templo (e seus tesouros) no centro da cidade sua base.

CASTELO CORTEX

O Castelo Cortex está situado no pico da montanha mais alta da cadeia de ilhas Lemurian. Construído sobre as ruínas de um antigo templo lemuriano, o castelo de Neo Cortex é tão distorcido e retorcido quanto o maluco que o projetou e construiu. Suas salas e corredores labirínticos e intermináveis são um labirinto retorcido de pedra e madeira, repleto de inúmeras armadilhas e armas mortais projetadas para serem ativadas automaticamente e eliminar qualquer intruso. Uma homenagem adequada à mente que o concebeu.